

O UnrealED - [UED2] 18 - Teleporty by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 16:44

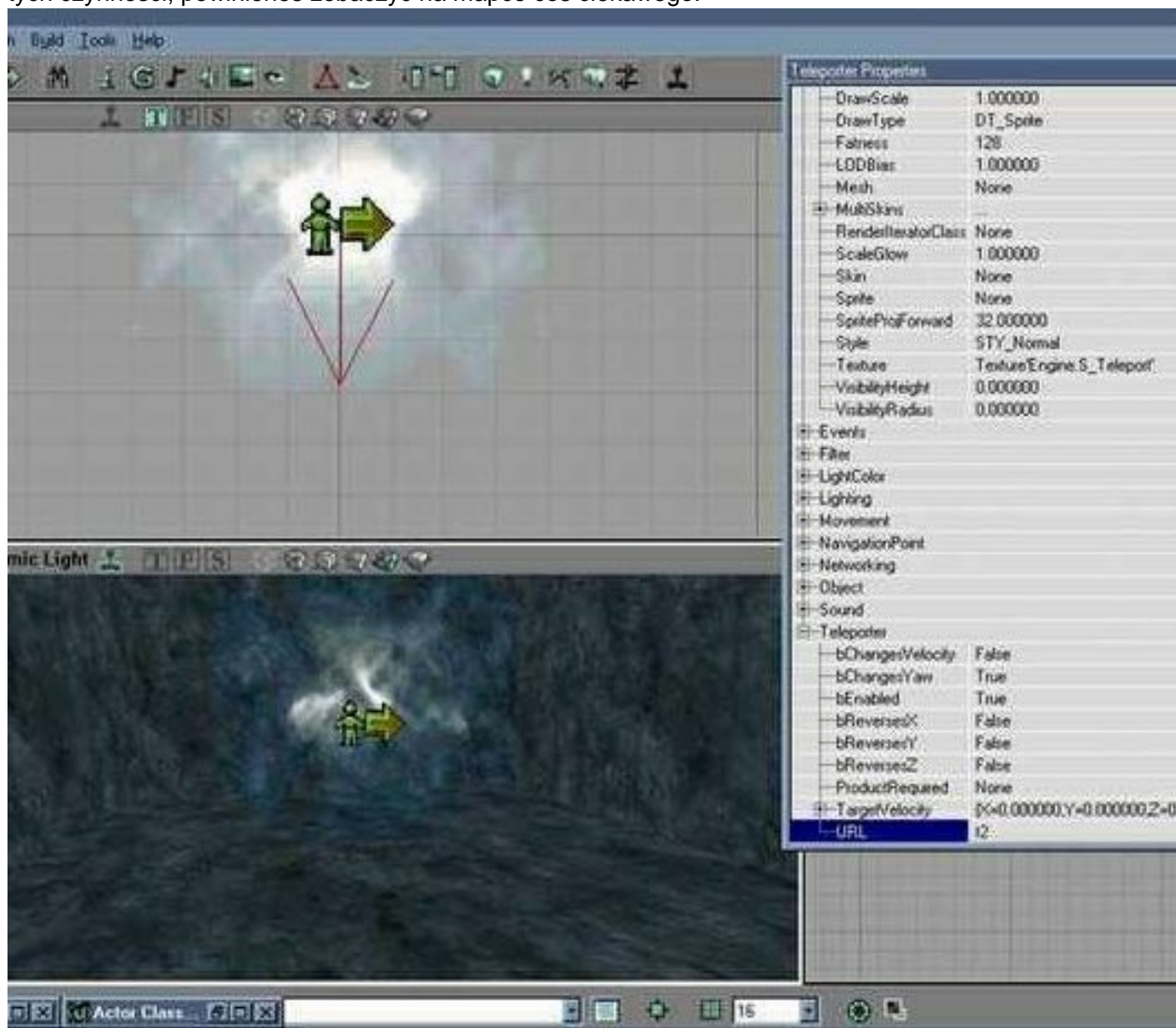
Aby wstawic teleporter, nalezy w Actor Classes wejsc kolejno kolejno w NavigationPoint/Teleporter/Visible Teleporter i postawic go na mapie (na poczatku dwa). Aby te teleportery cie przeniosly musisz je ze soba "zlinkowac". Wiec klikasz (dwa razy) na jednym z teleportów i wypelniasz go tak:

Event -->Tag - t1 ; Teleporter -->URL - t2

A w drugim:

Event -->Tag - t2 ; Teleporter -->URL - t1

Po zaznaczeniu teleportera w widoku 2D pojawia sie strzałka - obrazuje ona "strone/miejsce" z której "wyjdzie" teleportowany gracz zmienimy jej kierunek jak wszystko inne (ctrl + rmb). Teraz zamiast VisibleTeleporter wstawm Teleporter (NavigationPoint/Teleporter). Jak pewnie zauwazyles, nie jest on widoczny w grze. Aby to zmienic mozesz zrobic dwie rzeczy. Z Advanced ustawic Teleporterowi bHidden na false lub wstawic dowolny actors (jesli ma bHidden na true, zmien na false). W obu przypadkach nalezy zmienic wyglad actorosa w grze. W tym celu w jego opcjach wejdz do "Display", tam zmien kolejno pola: w "DrawType" ustaw "DT_Sprite", w "Style" zmien "STY_Normal" zas "STY_Translucent". teraz otworzmy pakiet tekstur np. SpaceFX.utx, zaznaczmy jakas ladna tekstone np. wormhole. Znowu wejdzmy do "Display" i tam w "Texture", pokaza sie tu obok dwa przyciski, kliknij na "USE". Po wykonaniu tych czynnosci, powinienes zobaczyc na mapce cos ciekawego:



Teleporter konfigurujemy jak zwykle